

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dari hasil implementasi aplikasi dan saran-saran dari pengguna yang telah mencoba menggunakan aplikasi ini.

6.1. Kesimpulan

Setelah aplikasi AnAR ini selesai diimplementasikan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perangkat lunak AnAR telah berhasil dibangun sebagai aplikasi *augmented reality* berbasis lokasi yang menampilkan lokasi dan informasi gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa fungsi-fungsi yang disediakan oleh perangkat lunak AnAR berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

6.2. Saran

Penulis ingin memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak AnAR ini:

1. Mengembangkan aplikasi agar dapat berjalan di semua platform perangkat mobile.
2. Menambahkan fungsi pengelolaan data, sehingga aplikasi ini bersifat dinamis.

Telah dijelaskan kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andel Miroslav, Petrovski Alexander, 2006, *Interactive Collaboration Augmented Reality using a Distributed Scene Graph on Mobile Phones*.
- Azuma Ronald T, 1997, *A Survey of Augmented Reality, Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 6, no.4, pp. 355-385.
- Belluccini, Luca. 2008. *MONOGRAFIA DI LAUREA Android Platform and Application Development*. Politecnico di Torino - III Facoltà di Ingegneria Corso di laurea in Ingegneria Informatica.
- Bleser Gabriele, 2009, *Towards Visual-Inertial SLAM for Mobile Augmented Reality*.
- Butchart Ben, 2011, *Augmented Reality for Smartphones, A guide for developers and content publisher*.
- Domhan Tobias, 2010, *Augmented Reality on Android Smartphones*.
- Gassmann Alexander, 2010, *GuidAce - Augmented Reality on Android, Server-side recognition and client-side tracking*, Thesis from Department of Information Technology and Electrical Engineering.
- Hollerer Tobas H, Feiner Steven K, 2004, *Mobile augmented Reality, Telegeoinformatics: Location-Based Computing and Services*, vol. 9.
- Kato Hirokazu, Billinghurst Mark, Blanding Rob, May Richard, 1999, *ARToolKit*, Hiroshima City University and Human Interface Technology Laboratory.

- Milgram P, Kishino A F, 1994, *Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, IEICE Transactions on Information and Systems, pp. 1321-1329.
- Riyanto, 2010, *Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile*, Gava Media.
- Silva R, Oliveira J.C, Giralaldi G.A, 2003, *Introduction to Augmented Reality*.
- Simmonds, Chris. 2010. *What else can you do with Android?*

LAMPIRAN

1. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) AnAR
2. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) AnAR



SKPL


SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

AnAR
(Android Augmented Reality)

Untuk :
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:
Christian Hadinata Halim / 07 07 05281

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri**
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-AnAR		1/15
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

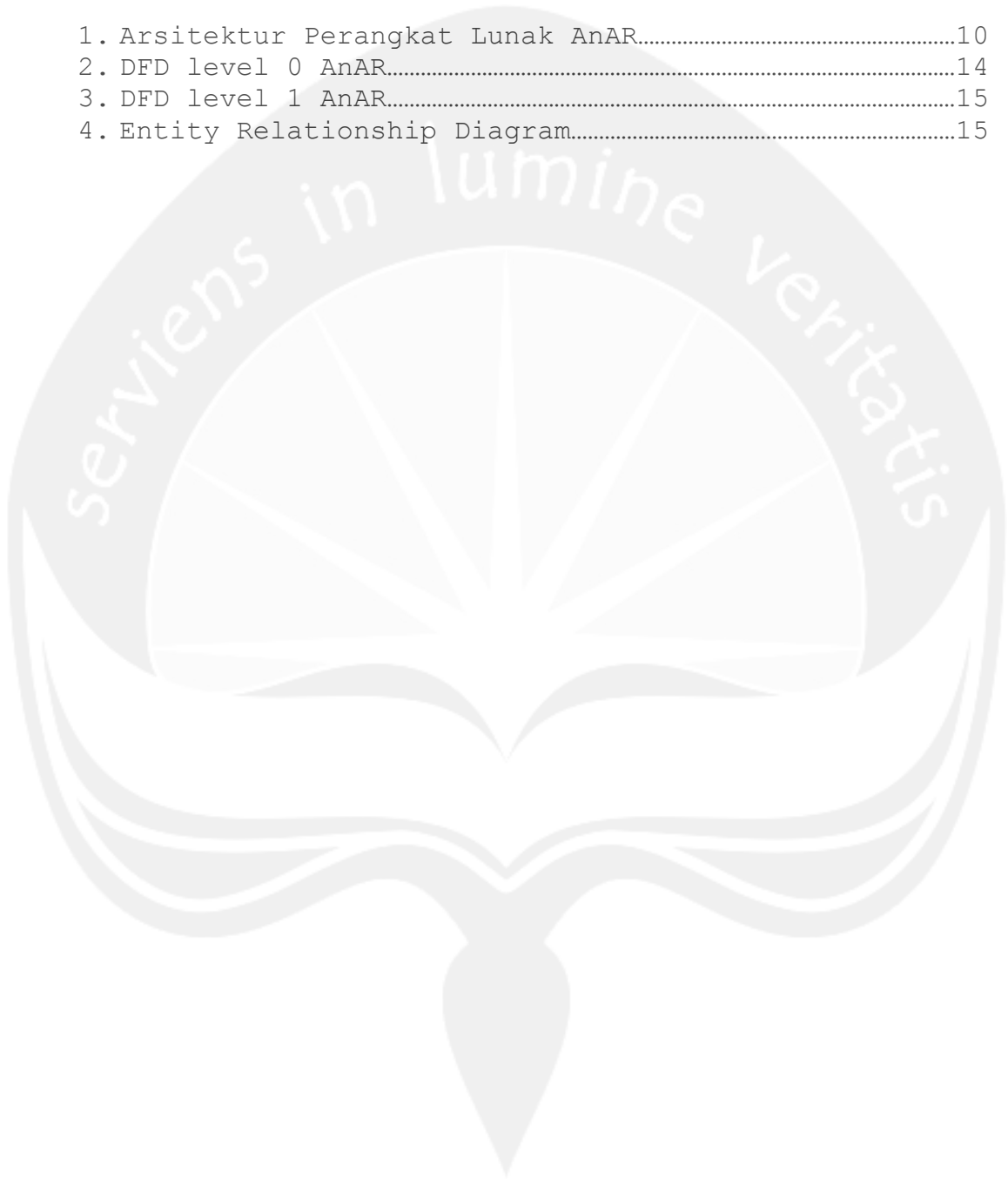
Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4	Referensi	8
1.5	Deskripsi umum (Overview)	8
2	Deskripsi Kebutuhan	9
2.1	Perspektif produk	9
2.2	Fungsi Produk	10
2.3	Karakteristik Pengguna	11
2.4	Batasan-batasan	11
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	11
3	Kebutuhan Khusus	11
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	11
3.1.1	Antarmuka Pemakai	11
3.1.2	Antarmuka Perangkat Keras	11
3.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak	11
3.1.4	Antarmuka Komunikasi	11
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak ...	13
3.2.1	Aliran Informasi	11
3.2.1.1	DFD Level 0 AnAR	11
3.2.1.1.1	Entitas Data	11
3.2.1.1.2	Proses	11
3.2.1.1.3	Topologi	11
3.2.1.2	DFD Level 1 AnAR	11
3.2.1.2.1	Entitas Data	11
3.2.1.2.2	Proses	11
3.2.1.2.3	Topologi	11
4	Entity Relationship Diagram (ERD)	15

Daftar Gambar

1. Arsitektur Perangkat Lunak AnAR.....	10
2. DFD level 0 AnAR.....	14
3. DFD level 1 AnAR.....	15
4. Entity Relationship Diagram.....	15



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak AnAR (*Android Augmented Reality*) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan pengguna), tempat penyimpanan (database) dan atribut (fitur-fitur yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-AnAR ini, selain untuk mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak juga dapat digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak AnAR mempunyai ruang lingkup permasalahan yang hanya akan dibatasi pada:

1. Aplikasi yang dibangun ini hanya berjalan pada perangkat *smartphone* bersistem operasi *Android*.
2. Fitur yang disediakan pada aplikasi ini yaitu :
 - a. Menampilkan lokasi gedung dan ruangan yang dimiliki Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
 - b. Menampilkan informasi gedung dan ruangan yang dimiliki Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
 - c. Menentukan radius pencarian untuk mendapatkan lokasi gedung atau ruangan.
 - d. Mencari gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AnAR	6/ 15
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-AnAR-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada AnAR (<i>Android Augmented Reality</i>) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
AnAR	Perangkat lunak <i>augmented reality</i> untuk menampilkan lokasi gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta beserta informasinya.
<i>Android</i>	Sistem operasi untuk perangkat <i>smartphone</i> .
<i>Augmented Reality</i>	Teknologi yang menggabungkan benda maya 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara <i>real time</i> .
<i>Database</i>	Kumpulan data yang terintegrasi dalam wadah umum yang menyediakan data untuk satu atau lebih kebutuhan penggunaanya.
<i>Global Positioning System</i>	Suatu sistem yang akan membantu kita untuk mengetahui posisi sebuah objek di bumi ini, penentuan lokasi ini berdasarkan sinyal satelit yang akan menghasilkan informasi berupa koordinat longitude, latitude dan altitude.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Halim, Christian Hadinata, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak WIMIS*, 2010, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
2. Halim, Christian Hadinata, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak PrjHRD*, 2010, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
3. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, 2002, SYBEX Inc.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 4 bagian. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak AnAR yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak AnAR tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak AnAR yang akan dikembangkan, menjelaskan kebutuhan antarmuka eksternal dan kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak.

Bagian keempat berisi tentang *entity relationship diagram*, yaitu diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.

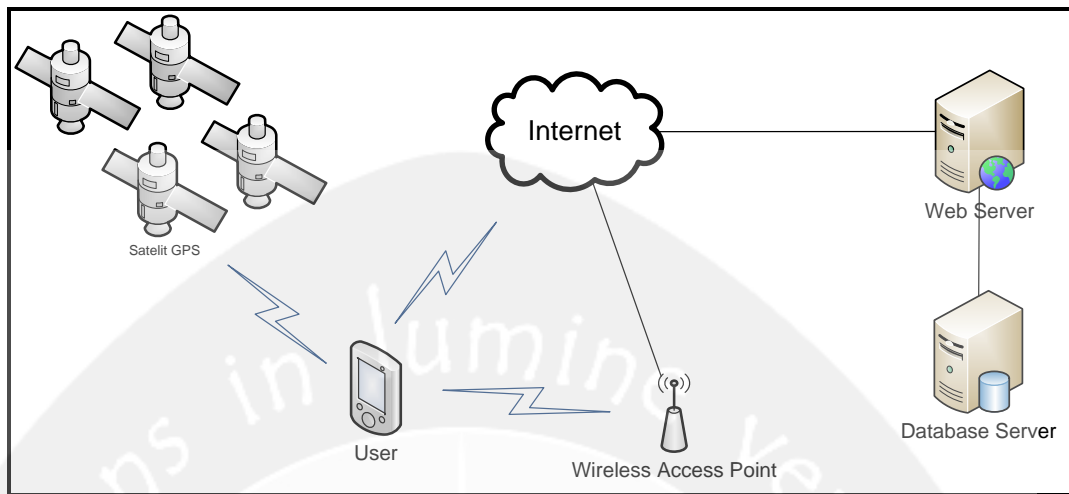
2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

AnAR merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk menampilkan lokasi gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta beserta informasinya.

Perangkat lunak AnAR ini dikembangkan untuk perangkat *smartphone* dan berjalan pada *platform Android*, serta dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java yang dikembangkan dalam lingkup pemrograman Eclipse.

Pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) pada perangkat *smartphone*. Dalam penggunaan aplikasi ini pengguna dapat mengetahui posisi dari gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Posisi dari setiap gedung dan ruangan tersebut ditampilkan pada antarmuka *GUI* dari perangkat *smartphone* dalam bentuk penanda. Pengguna juga dapat mengetahui informasi dari setiap gedung dan ruangan tersebut.



Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak AnAR

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak AnAR adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Display Location Info* (**SKPL- AnAR-001**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat daftar gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta beserta informasinya.
2. Fungsi *Set Radius* (**SKPL-AnAR-002**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengeset radius pencarian untuk mendapatkan lokasi gedung dan ruangan.
3. Fungsi *Search Building* (**SKPL-AnAR-003**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari lokasi gedung yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Fungsi *Search Room* (**SKPL-AnAR-004**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari lokasi ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak AnAR adalah sebagai berikut :

1. Pengguna familiar dengan perangkat *smartphone* bersistem operasi *Android*.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak AnAR adalah :

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak AnAR.
2. Keterbatasan Perangkat Keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android* dan memiliki fitur kamera, mempunyai modul *GPS* serta mendukung protokol *http* serta harus tersedianya akses internet.

3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak AnAR meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AnAR	11/ 15
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk *form-form*.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak AnAR adalah perangkat *smartphone* bersistem operasi *Android* yang mendukung:

1. Fitur kamera
2. Modul *GPS*
3. Protokol *http*

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak AnAR adalah sebagai berikut:

1. Nama : Android OS
Sumber : Android Software
Sebagai sistem operasi untuk *smartphone*.
2. Nama : MySQL
Sumber : MySQL
Sebagai *database*.
3. Nama : NyARToolkit
Sumber : NyARToolkit
Sebagai API dalam pembangunan aplikasi.
4. Nama : PHP
Sumber : PHP
Sebagai penghubung aplikasi dengan database.

5. Nama : Aphace
Sumber : Aphace Software Foundation
Sebagai server.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak AnAR menggunakan protokol *TCP/IP*.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Aliran Informasi

3.2.1.1. DFD Level 0 AnAR

3.2.1.1.1. Entitas Data

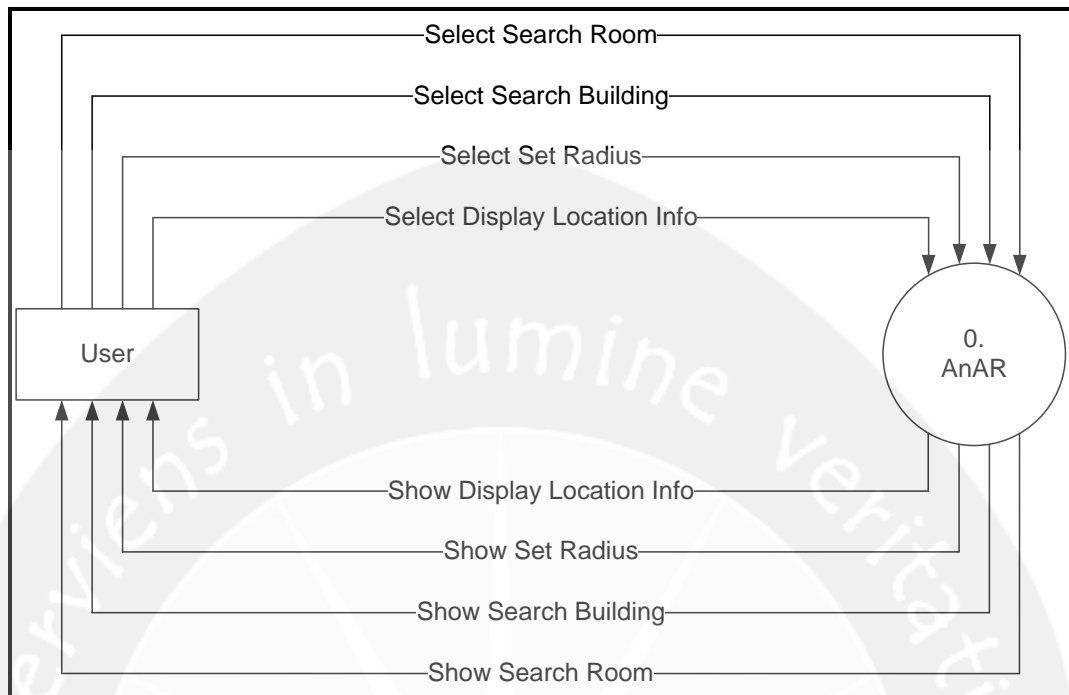
Entitas eksternal yang terlibat dalam perangkat lunak AnAR ini adalah *user*.

3.2.1.1.2. Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak AnAR ini adalah *user* akan mencari lokasi gedung atau ruangan beserta infonya yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

3.2.1.1.3. Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak AnAR dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 DFD level 0 AnAR

3.2.1.2. DFD Level 1 AnAR

3.2.1.2.1. Entitas Data

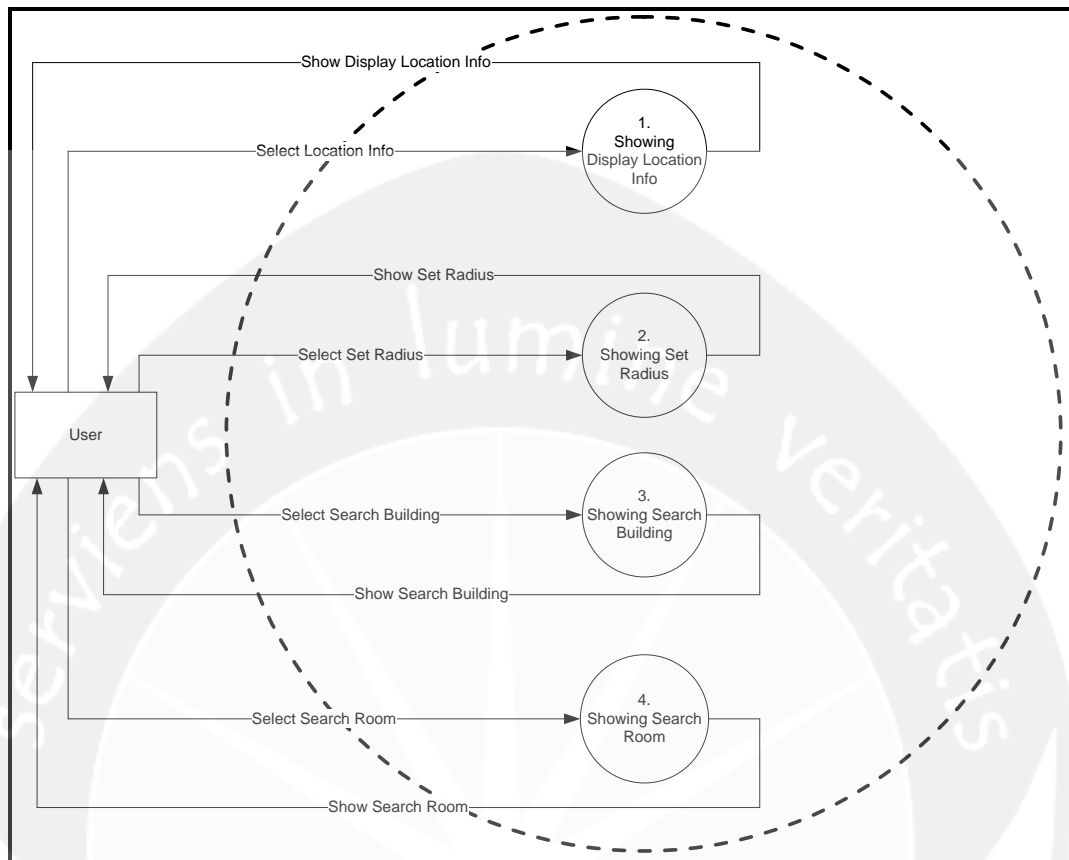
Entitas data eksternal yang terlibat sesuai dengan entitas data pada DFD level 0, yaitu *user*.

3.2.1.2.2. Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak AnAR ini adalah *user* akan mencari lokasi gedung atau ruangan beserta infonya yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

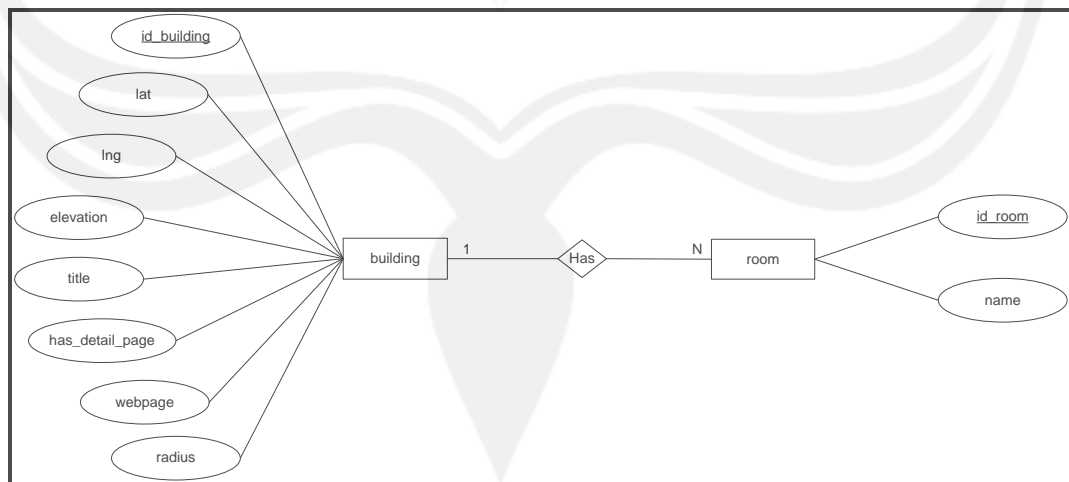
3.2.1.2.3. Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak AnAR dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 DFD level 1 AnAR

4 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4 Entity Relationship Diagram

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

AnAR

(Android Augmented Reality)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Christian Hadinata Halim / 07 07 05281

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL - ANAR		
		Revisi		1 / 13

DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

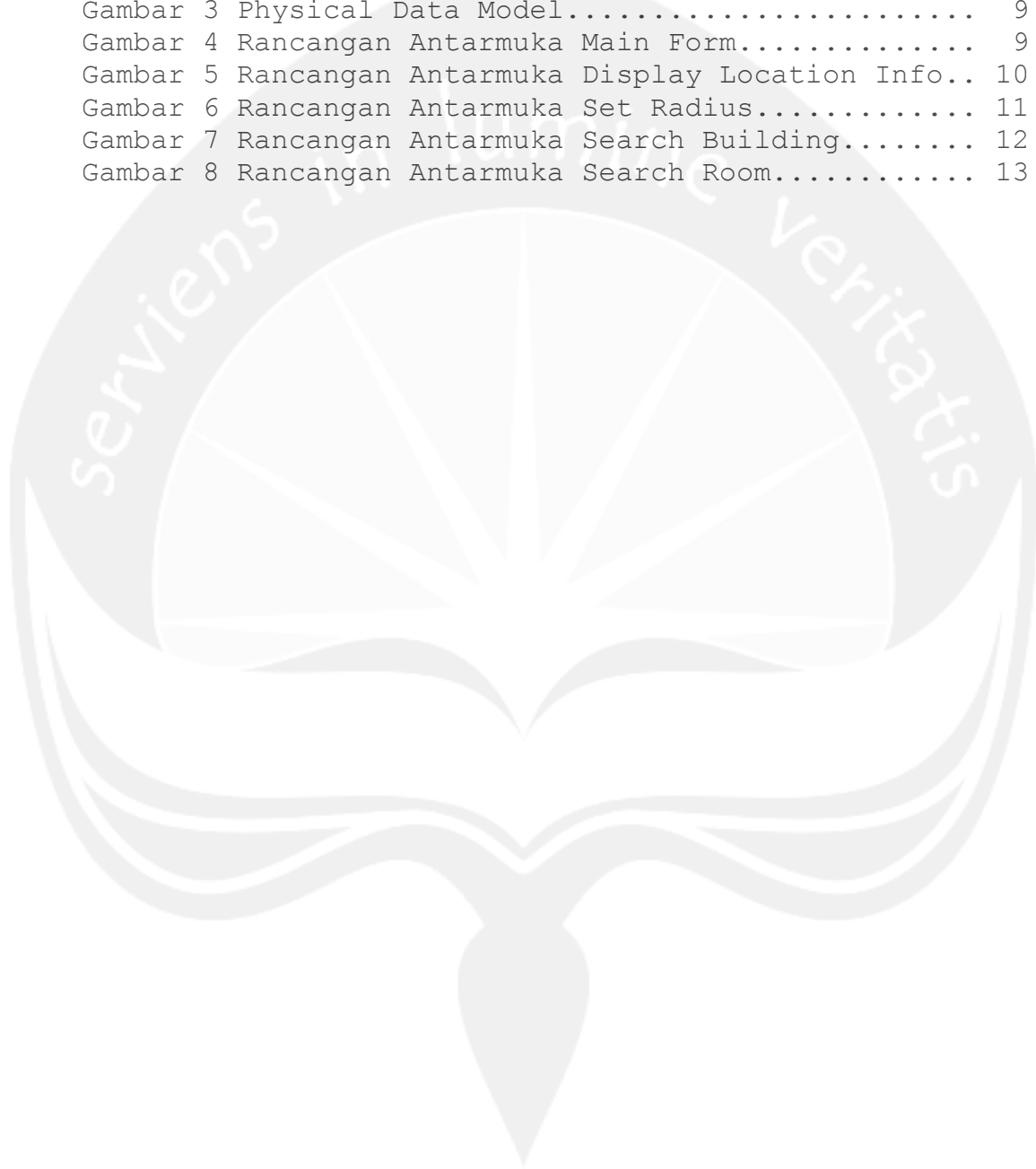
HALAMAN	REVISI	HALAMAN	REVISI

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan.....	6
1.1 Tujuan.....	6
1.2 Ruang Lingkup.....	6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan.....	6
1.4 Referensi.....	7
2. Perancangan Sistem.....	7
2.1 Perancangan Arsitektur.....	7
3. Perancangan Data.....	8
3.1 Dekomposisi Data.....	8
3.1.1 Deskripsi Entitas Data Building.....	8
3.1.2 Deskripsi Entitas Data Room.....	8
3.2. Conceptual Data Model.....	8
3.3. Physical Data Model.....	9
4. Perancangan Antarmuka.....	9
4.1 Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	9
4.1.1 Main Form.....	9
4.1.2 Display Location Info.....	10
4.1.3 Set Radius.....	11
4.1.4 Search Building.....	12
4.1.5 Search Room.....	13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rancangan Arsitektur AnAR.....	7
Gambar 2 Conceptual Data Model.....	8
Gambar 3 Physical Data Model.....	9
Gambar 4 Rancangan Antarmuka Main Form.....	9
Gambar 5 Rancangan Antarmuka Display Location Info..	10
Gambar 6 Rancangan Antarmuka Set Radius.....	11
Gambar 7 Rancangan Antarmuka Search Building.....	12
Gambar 8 Rancangan Antarmuka Search Room.....	13



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2. Ruang Lingkup

Perangkat Lunak AnAR dikembangkan dengan tujuan:

1. Menampilkan lokasi gedung dan ruangan yang dimiliki Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Menampilkan informasi gedung dan ruangan yang dimiliki Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Mencari lokasi gedung dan ruangan yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dan berjalan pada platform *Android* dengan lingkup bahasa pemrograman Java.

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword / Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk / perangkat lunak yang akan dikembangkan.
AnAR	Perangkat lunak <i>augmented reality</i> untuk menampilkan lokasi gedung dan ruangan

	yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta beserta informasinya.
Database	Kumpulan data yang terintegrasi dalam wadah umum yang menyediakan data untuk satu atau lebih kebutuhan penggunaanya.

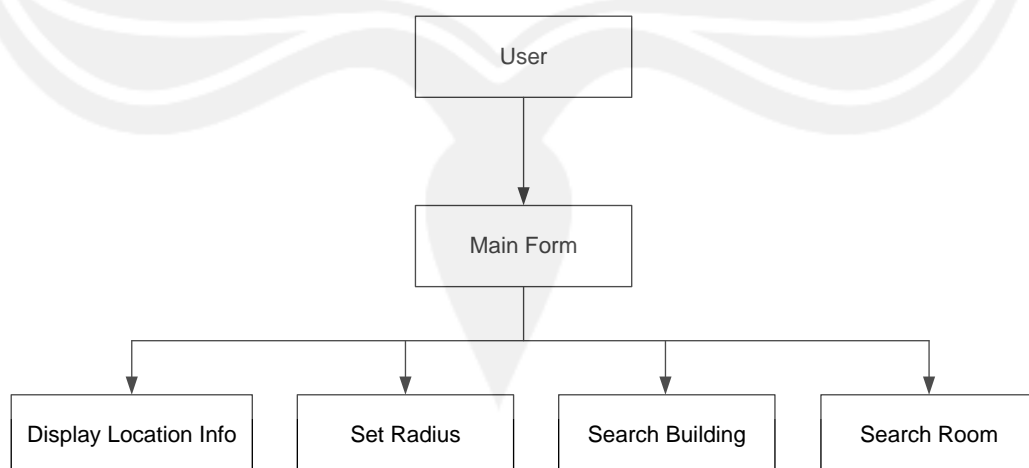
1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Halim, Christian Hadinata, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak PrjHRD*, 2010, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
2. Halim, Christian Hadinata, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak AnAR*, 2011, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
3. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, 2002, SYBEX Inc.

2. Perancangan Sistem

2.1. Perancangan Arsitektur



Gambar 1 Rancangan Arsitektur AnAR

3. Perancangan Data

3.1. Dekomposisi Data

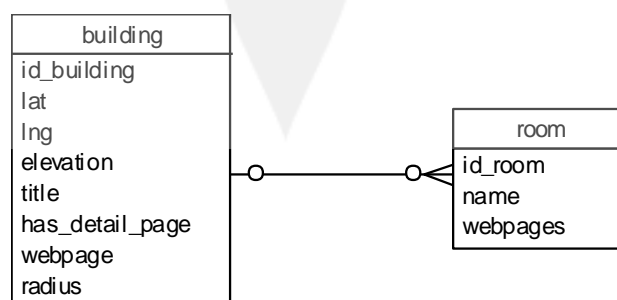
3.1.1. Deskripsi Entitas Data Building

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_building	int	11	id gedung, primary key
lat	float	10	latitude gedung
lng	float	10	longitude gedung
elevation	float	10	elevation gedung
title	varchar	70	nama gedung
has_detail_ page	int	11	webpage gedung
webpage	varchar	70	data gedung
radius	int	11	jarak gedung

3.1.2. Deskripsi Entitas Data Room

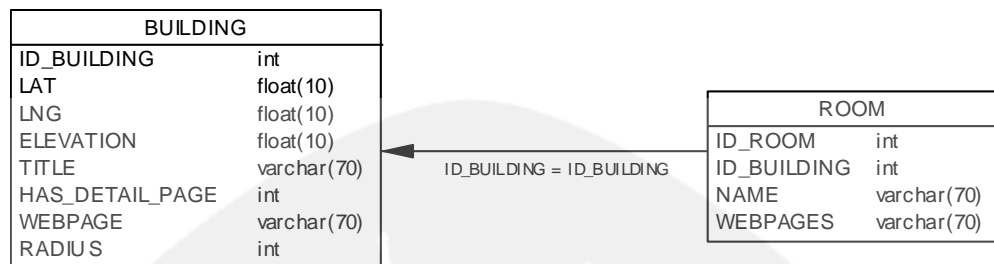
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_room	int	11	id ruangan, primary key
name	varchar	70	nama ruangan
webpages	varchar	70	data ruangan
id_building	int	11	id gedung, foreign key

3.2. Conceptual Data Model



Gambar 2 Conceptual Data Model

3.3. Physical Data Model



Gambar 3 Physical Data Model

4. Perancangan Antarmuka

4.1. Deskripsi Perancangan Antarmuka

4.1.1. Main Form

Gambar 4 Perancangan Antarmuka Main Form

Antarmuka ini merupakan tampilan utama dari aplikasi AnAR. Antarmuka ini menampilkan nama-nama gedung atau ruangan yang dapat ditangkap oleh aplikasi. Antarmuka ini juga dapat menampilkan jarak masing-masing objeknya dari tempat penggunaanya berada.

4.1.2. Display Location Info

Objek Name
Objek Name
Objek Name
Objek Name
Objek Name
Camera

Gambar 5 Perancangan Antarmuka Display Location Info

Antarmuka ini merupakan daftar gedung atau ruangan yang berhasil ditangkap oleh aplikasi, yang ditampilkan dalam bentuk *list*. Pengguna juga dapat melihat informasi dari masing-masing gedung ataupun ruangan. Pada antarmuka ini juga terdapat tombol *camera* yang berguna untuk melihat daftar gedung atau ruangan dalam tampilan kamera (kembali ke main form).

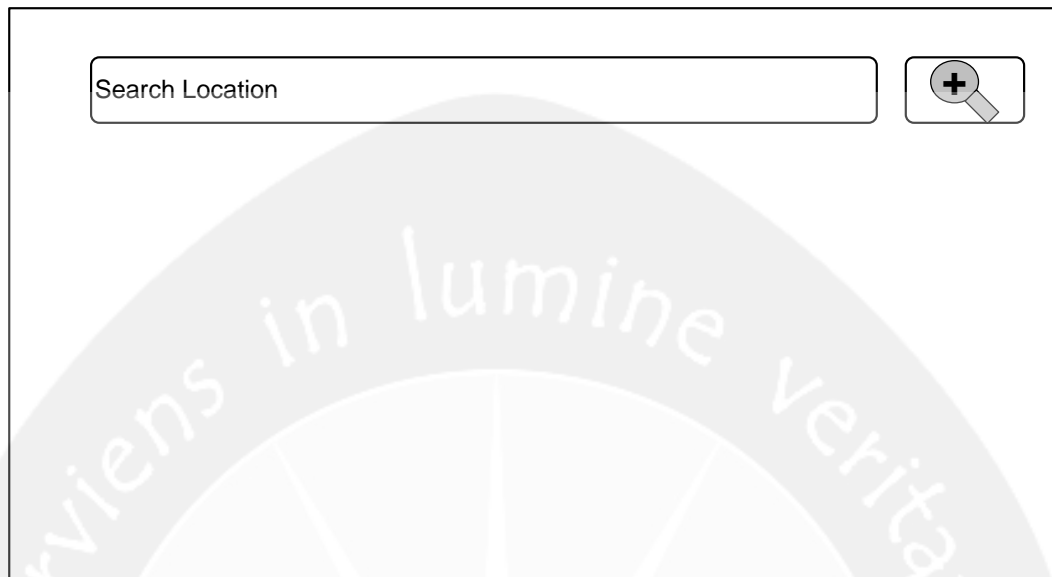
4.1.3. Set Radius



Gambar 6 Perancangan Antarmuka Set Radius

Antarmuka ini merupakan tampilan untuk menentukan radius pencarian objek. Penentuan radius ini ditentukan oleh penggunaannya, tujuannya agar aplikasi dapat menangkap objek yang berupa gedung atau ruangan.

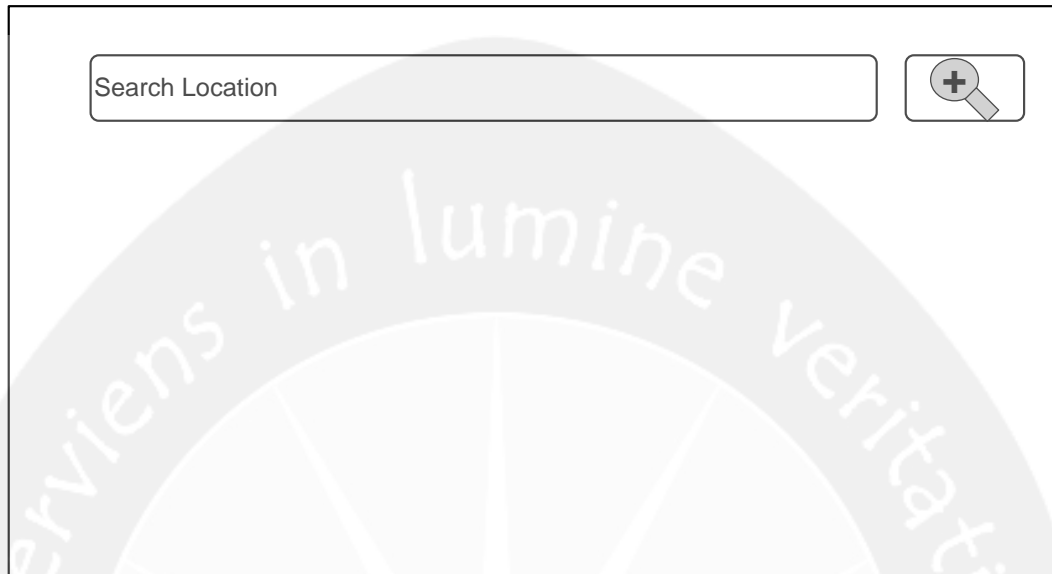
4.1.4. Search Building

The image shows a user interface for searching buildings. It features a rectangular search bar with the placeholder text "Search Location". To the right of the search bar is a button containing a magnifying glass icon with a plus sign inside. The entire interface is enclosed in a thin black border. A large, faint watermark of a university crest is visible in the background.

Gambar 7 Perancangan Antarmuka Search Building

Antarmuka ini merupakan tampilan untuk mencari gedung. Pengguna memasukkan nama gedung yang diinginkan, kemudian tekan tombol cari. Setelah aplikasi ini berhasil menemukan gedung yang dimaksud oleh pengguna, lokasi dan informasi dari gedung tersebut akan ditampilkan pada main form dan menu list view.

4.1.5. Search Room

The image shows a user interface for a search function. At the top, there is a rectangular input field with the placeholder text "Search Location". To the right of this field is a button containing a magnifying glass icon with a plus sign inside. The entire interface is enclosed in a thin black border. A large, faint watermark of a university crest is visible in the background.

Gambar 8 Perancangan Antarmuka Search Room

Antarmuka ini merupakan tampilan untuk mencari ruangan. Pengguna memasukkan nama ruangan yang diinginkan, kemudian tekan tombol cari. Setelah aplikasi ini berhasil menemukan ruangan yang dimaksud oleh pengguna, lokasi dan informasi dari ruangan tersebut akan ditampilkan pada main form dan menu list view.